

ADOLESCENTES Y VIDEOJUEGOS: EL JUEGO DESDE EL JUGADOR

Begoña Gros Salvat*

En este artículo se pretende reflexionar sobre el diálogo entre los adultos y la generación “digital”. Hemos tratado de analizar la visión que tienen los jugadores - un grupo de adolescentes, aficionados a los videojuegos- sobre los juegos de ordenador, sus contenidos, preferencias, dedicación al juego, etc. En definitiva, hemos tratado de ver tratar el tema desde la mirada del propio jugador.

Cultura analógica, cultura digital

Los adultos siempre tendemos a comparar el comportamiento y actitudes de los niños a partir de nuestra propia vivencia estableciendo descripciones bastantes generales sobre las nuevas generaciones respecto a la nuestra. Estas características suelen ser bastante estereotipadas y no siempre tienen una correspondencia con la realidad vivida ya que la distancia también ha añadido una visión de nuestra propia infancia y juventud que probablemente es más idílica (o negativa) de lo que realmente fue. La imagen de la infancia es una construcción social y cultural. De hecho, la escuela es una institución social que construye y define de forma eficaz lo que significa ser niño, y niño de una determinada edad. Su distribución por edad biológica y no por la capacidad, el carácter muy reglado de las relaciones entre profesor y alumno, la organización de currículo, etc. Todo sirve para reforzar determinados supuestos sobre lo que los niños son y deben ser.

En cualquier caso, la idea de infancia se va construyendo a partir de la cultura y los cambios sociales que se van produciendo. Por ello, los medios electrónicos representan en la actualidad un papel cada vez más importante en la definición de las experiencias culturales de los niños de hoy. Ya no se les puede excluir de estos medios ni de lo que representan, como tampoco se les puede confinar a los materiales que los adultos consideran que son buenos para ellos. Desde el inicio de nuestros trabajos hemos considerado que no hay que proteger a los niños limitando el acceso a los medios sino enseñar su utilización y hacer que los niños sean críticos y reflexivos con los medios que utilizan. Por este motivo, consideramos que el intento de proteger a los niños limitándoles el acceso a los medios está abocado al fracaso. Debemos prestar mucha más atención a cómo los preparamos para abordar esas experiencias.

Los niños occidentales viven en una cultura mediática, diariamente conviven con las pantallas (televisión, consola, ordenador) y la formación recibida en la escuela parece obviar esta realidad. La escuela debería formar parte de la sociedad informacional y debería ser el espacio social en que se construye y se interpreta la cultura mediática y, sin embargo, la mayor parte de las veces, la escuela e incluso la familia, tiene una visión protectora de la infancia respecto de los medios.

En esta visión protectora se mezclan argumentos sobre el problema de una infancia pérdida (desde el mundo adulto) entre pantallas y cables junto con el problema de muchos adultos por entender la realidad sobre la que viven sus hijos. No podemos hablar de una infancia sino de muchas infancias. Por ello, es preciso situar las actividades de los niños y los jóvenes en sus contextos sociales, en relación con las otras

actividades de la vida de los niños, y en relación con la naturaleza cambiante de las tecnologías y las instituciones.

Las instituciones educativas pueden desempeñar un papel esencial en el proceso de ofrecer a los niños un acceso igualitario tanto a las tecnologías como al tipo de capital cultural que se necesita para utilizarlas. No se trata de proteger a los niños, sino de prepararlos para desenvolverse con ellos. Además, tenemos que reconocer la capacidad de los niños para valorar las representaciones de los medios e identificar qué es lo que deben saber para que puedan realizar la valoración de forma más productiva y eficaz.

Este es uno de los retos más importantes de nuestro trabajo con los videojuegos ya que precisamente defendemos su utilización a partir de la incorporación de una práctica y un conocimiento que el estudiante ya posee.

En este artículo recogemos la visión y las opiniones de un grupo de estudiantes de 4º curso de ESO con edades comprendidas entre los 15 y 16 años. Son alumnos de un Instituto Público de una población cercana a Barcelona. La entrevista ha sido realizada con voluntarios que se consideran “jugadores habituales” de videojuegos y ha sido efectuada fuera del ámbito escolar. Los cuatros son varones. Las chicas del mismo curso se mostraron interesadas en el tema pero no se consideran jugadoras actualmente. En varios casos, nos comentaron que cuando eran más pequeñas habían jugado mucho pero, en la actualidad, prefieren el uso de Internet y el chateo.

Tipos de juegos

Hay una similitud entre los adolescentes entrevistados, a todos ellos les gusta de forma fundamental los juegos de aventura y los de rol. La mayoría de ellos, están jugando en la actualidad con juegos de basket (Fifa Street, NBA live). Aunque también aparecen otros juegos presentes en los últimos meses “GTA San Andreas”, “Call of Duty”, “Underground”.

Sólo uno juega exclusivamente con consola, los demás con ordenador y, en algún caso, depende del juego. En general, consideran que es más interesante jugar con juegos complicados “que tengan historia”, “que no se repitan fácilmente”. Si los juegos son difíciles, todos acuden en búsqueda de trucos. “nos los pasamos, los bajamos de Internet”.

Les preguntamos si tienen páginas favoritas de trucos y el sí es unánime. Pero también realizan algunas precisiones sobre la utilización de trucos. “En algunos juegos no uso nunca porque no tiene gracia”, “A veces me paso todo el juego con algunos trucos y después, si me gusta, lo vuelvo a pasar sin trucos”

De los juegos de rol, se destaca la importancia de que tengan buenos gráficos pero también que la historia sea “potente”. “Por eso sigo todos los de Final Fantasy”

Todos están de acuerdo en que la historia es importante y si un juego les gusta van utilizando todas las versiones nuevas que salen: “si te ha gustado, ya sabes que será bueno”

Experiencia previa

Les preguntamos a qué edad empezaron a jugar y la respuesta es unánime. Entre los 5 y 6 años. En algunos casos han jugado siempre con ordenador y, en otros, empezaron con videoconsolas y después cambiaron al ordenador.

Recuerdan con mucho cariño los primeros juegos:

“los Mario, Sonic, Tetris, Arcanoid, son los mejores!!!”. “no se entiende porque pero son los mejores”, “todavía sigo jugando de vez en cuando, el otro día le pedí a D. que me pasará el Tetris y me pase horas jugando”, “a mi el arcanoid todavía me gusta mucho”

Espacio para jugar

Todos afirman jugar en casa y casi siempre solos. “Hablamos de los juegos, nos pasamos información pero prefiero jugar solo en casa”. “a mi me gusta jugar por las noches antes y después de cenar”

El juego es la actividad principal cuando están en casa y les permite compaginar con la música. Todos pueden chatear al mismo tiempo que escuchan música, y juegan. “a veces necesitas más concentración si el juego es muy difícil”

También han probado el juego en línea pero no les gusta demasiado y tienen algunas dificultades: “mola pero te encuentras muchos de fuera y mi inglés no es bueno”

Tiempo de dedicación

Cuando preguntamos por el tiempo de dedicación semanal a los juegos, hay muchas risas. Cierta inhibición a “confesar” las horas dedicadas. Piden que aclaremos si nos referimos durante el curso o durante las vacaciones aunque finalmente nos dicen que en realidad no hay mucha diferencia.

“Todo el tiempo que puedo”, “creo que entre 14-15 horas semanales, los fines de semana más”, cada día antes y después de cenar”, “depende del juego, si estás al principio estas más tiempo, si es repetitivo no”, “en vacaciones más tiempo, pero vaya tampoco hay mucha diferencia”

La cifra de 15 horas semanales parece ser una buena referencia para todos y la van repitiendo.

No se consideran adictos a los juegos. “no, paso mucho tiempo pero salgo con los amigos cuando puedo, no dejo cosas por jugar”.

A la pregunta sobre cuándo podríamos hablar de “adicción” responden todos en un mismo sentido “cuando vas de la habitación a la cocina, comes y otra vez a jugar, cenas, otra vez a jugar”, “eso pasa si estas todo el día jugando y no sales”, “si dejas de hacer cosas por jugar”, “si te llaman y dices que no puedes salir, que estas jugando”, “si tienes mucha adicción, quizás si que son peligrosos, puedes confundir la realidad”. Insisten en que eso no les pasa, o les ha pasado sólo alguna vez puntualmente. Casi siempre al inicio de un juego.

Acceso a los juegos

Preguntamos cómo seleccionan los juegos y cómo acceden. La selección se produce, sobre todo, a partir de la lectura de revistas sobre videojuegos o del catalogo que publican algunas tiendas de videojuegos. También se los comentan entre los amigos y se los pasan para probarlos.

En cuanto al acceso, las opciones son variadas. El chico que sólo juega con consola afirma comprar siempre los juegos. El resto, a veces los alquilan primero en el videoclub y si les gustan lo compran o intentan conseguirlo a través de Internet.

Los contenidos de los juegos

Les preguntamos sobre el contenido de los videojuegos. En concreto, entramos en el tema de la violencia.

“casi todos los juegos son violentos”, “cuando los compras, en la portada te lo pone y depende de ti si lo compras o no” , “si alguien se cree que los juegos forman parte de la vida real y se monta historias, si que son peligrosos” “en todos hay violencia, no me imagino un juego que no lo haya. Hasta el Harry Potter”

Les preguntamos porqué creen que eso es así

“son violentos porque la sangre vende”, “es que no me imagino que no haya, violencia, es parte del juego”, “a qué vas a jugar, a pescar o algo así, sería aburrido”

Y la influencia que tiene

“depende de lo influenciable de la persona”, “de la lucidez que tengas”, “yo puedo estar matando pero cuando bajo a cenar ya se que el juego ha acabado”, “a mi no me parece un problema, no me influye en nada, es un juego”, “yo creo que la gente cuando sale a la calle no se puede pegar, en el juego, venga “matar a matar” pero luego sale a la calle y ya sabe que es otra cosa”

¿Se aprende algo?

Les preguntamos si creen que con los juegos aprenden alguna cosa. La pregunta les sorprende. La primera reacción de algunos es decir que no, que es un juego. Sin embargo, se entra en una interesante discusión a partir de la matización que hace uno de los chicos “depende del juego, del contenido, de lo que hagas”, “si, por ejemplo en Call of Duty aprendí bastante de la primera guerra mundial”, “en todos los históricos se aprende bastante”, “bueno, en *underground* hay que aprender mucho sobre coches”.

Una reflexión interesante sobre el aprendizaje de las destrezas de los videojuegos la realiza uno de los entrevistados al compararse con su padre:

“mi padre ha conducido toda la vida y le pones a jugar a un juego de estos, y se pierde. Si es un juego de coches se pierde, se da por todas partes y yo que no he conducido nunca lo domino”

A través de las aportaciones de estos adolescentes vemos como el juego es algo totalmente habitual en la vida cotidiana y es considerado como una actividad más. Todos ellos llevan ya muchos años jugando con videojuegos y tienen un buen dominio. No hay un planteamiento crítico respecto de los contenidos ya que el juego forma parte de la actividad lúdica y se deja muy claro como una cosa son los contenidos del juego y otra la realidad, la vida.

Nuestra curiosidad por conocer el pensamiento y la visión de los jugadores seguramente forma parte de la dificultad que como adultos tenemos por comprender a la generación digital y por ello los muchos temores expresados por padres y profesores. Esperemos poder incorporarnos pronto y no seguir siendo inmigrantes en la cultura digital.

***Begoña Gros. Profesora de la Facultad de Pedagogía
de la Universidad de Barcelona. Miembro del Grup F9
bgros@ub.edu**